



***BUSHIROAD***

**2022年6月期  
第2四半期決算説明資料**

**株式会社ブシロード**

**証券コード：7803**

**2022年2月14日**

# 目次

- 2022年6月期 第2四半期  
決算サマリー・概況
  - 決算サマリー
  - 要約損益計算書
  - 収益認識基準に関する会計基準の適用について
  - 連結業績推移
  - セグメント別売上高・営業利益推移
  - 部門別売上高推移
  - トピックス
- 2022年6月期 連結業績予想
- 今後の展開
- Appendix

## ご案内

当社は前期（2021年6月期）より  
決算期を  
**毎年7月1日から翌年6月30日**  
に変更いたしました。

そのため、2021年6月期は  
2020年8月1日から  
2021年6月30日までの  
**11ヶ月決算**となりました。

本資料内、2022年6月期業績値と比較対象となる2021年6月期業績値の期間が異なっているため、前年同期・前四半期との比較は〈参考値〉として記載しています。

**2022年6月期  
第2四半期  
決算サマリー・概況**

# 2022年6月期 第2四半期 決算サマリー

## 引き続きTCG部門が売上に貢献し、前年同期比で増収増益

- ・前年同期比で**増収増益**となり、営業利益は+58%と大きく伸ばいたしました。
- ・デジタルIP事業は、TCG部門が海外を中心に好調を維持し、売上・利益ともに貢献いたしました。
- ・ライブIP事業は、**前四半期比、前年同期比とも減収減益**となりましたが、音楽部門のライブセッションでは**前年同期比で粗利益が改善**いたしました。

単位：百万円	FY22 2Q ① (2021年10-12月)	FY21 2Q ② (2020年11月 -2021年1月)	増減額 ①-②=③	増減比 ③/②	FY22 1Q ④ (2021年7-9月)	増減額 ①-④=⑤	増減比 ⑤/④
売上高	9,089	9,054	+35	+0.3%	10,484	-1,395	-13.3%
営業利益	381	241	+140	+58.0%	1,321	-940	-71.1%
経常利益	911	256	+655	+255.8%	1,669	-758	-45.4%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	701	-36	+737	-	1,136	-435	-38.2%
	<b>デジタルIP事業</b>						
売上高	6,785	6,707	+78	+1.1%	8,034	-1,249	-15.5%
セグメント利益	459	24	+435	-	1,353	-894	-
	<b>ライブIP事業</b>						
売上高	2,304	2,346	-42	-1.7%	2,449	-145	-5.9%
セグメント利益	-62	215	-277	-	-39	-23	-

※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

# 要約損益計算書（連結）

- ・ 広告宣伝費を中心とした適切なコントロールを継続し、販売管理費は前四半期に続き、減少いたしました。
- ・ 四半期としても上期としても**前年同期比で増収**、および上期では**全ての利益項目で増益**となりました。
- ・ J-LODlive (\*1) 等の助成金として営業外収益に484百万円を計上しております。

単位：百万円	四半期				上期			
	FY22 2Q ① (2021年10-12月)	FY21 2Q ② (2020年11月 -2021年1月)	増減額 ①-②=③	増減比 ③/②	FY22 上期 ① (2021年7-12月)	FY21 上期 ② (2020年8月 -2021年1月)	増減額 ①-②=③	増減比 ③/②
売上高	9,089	9,054	+35	+0.3%	19,574	18,026	+1,548	+8.5%
売上総利益	3,073	3,200	-127	-3.9%	7,011	6,625	+386	+5.8%
販売管理費	2,691	2,959	-268	-9.0%	5,308	6,466	-1,158	-17.9%
広告宣伝費	843	1,436	-593	-41.2%	1,743	3,293	-1,550	-47.0%
販売促進費	290	158	+132	+83.5%	544	375	+169	+45.0%
営業利益	381	241	+140	+58.0%	1,703	158	+1,545	-
営業利益率	4.2%	2.6%	+1.5pt	-	8.7%	0.8%	+7.9pt	-
経常利益	911	256	+655	+255.8%	2,581	162	+2,419	-
経常利益率	10.0%	2.8%	+7.2pt	-	13.1%	0.8%	+12.3pt	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	701	-36	+737	-	1,837	-191	+2,028	-

\*1コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金

※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

# 収益認識基準に関する会計基準の適用について

- ・第1四半期連結会計期間の期首より、収益認識会計基準等を適用し、収益認識に関する会計処理方法を変更しております。  
※前連結会計年度について新たな表示方法の組替えは行っておりません

## 【収益認識の変更箇所】

	変更前	変更後
①ゲーム事業におけるゲーム内課金に関する収益認識	顧客がゲーム内通貨を購入した時点	顧客の見積もり利用期間に基づく
②メディア事業におけるライセンス提供における収益認識	返還不要の契約金については契約締結時	一定期間に渡り収益を認識
③メディア事業及び音楽事業における一部の取引	顧客から受け取る対価の総額	顧客から受け取る額から取引先に支払う額を控除した純額
④音楽事業やTCG事業などの製品販売における収益認識	返品時	予想される返品部分に関しては販売時

## 【当期の影響額】

【第1四半期】	デジタルIP事業	ライブIP事業	【第2四半期】	デジタルIP事業	ライブIP事業
売上高	-470,313千円	-31,831千円	売上高	-531,352千円	-58,476千円
セグメント利益	-58,202千円	9,118千円	セグメント利益	-226,930千円	-10,113千円

# 四半期 連結業績推移

(百万円) 11,000

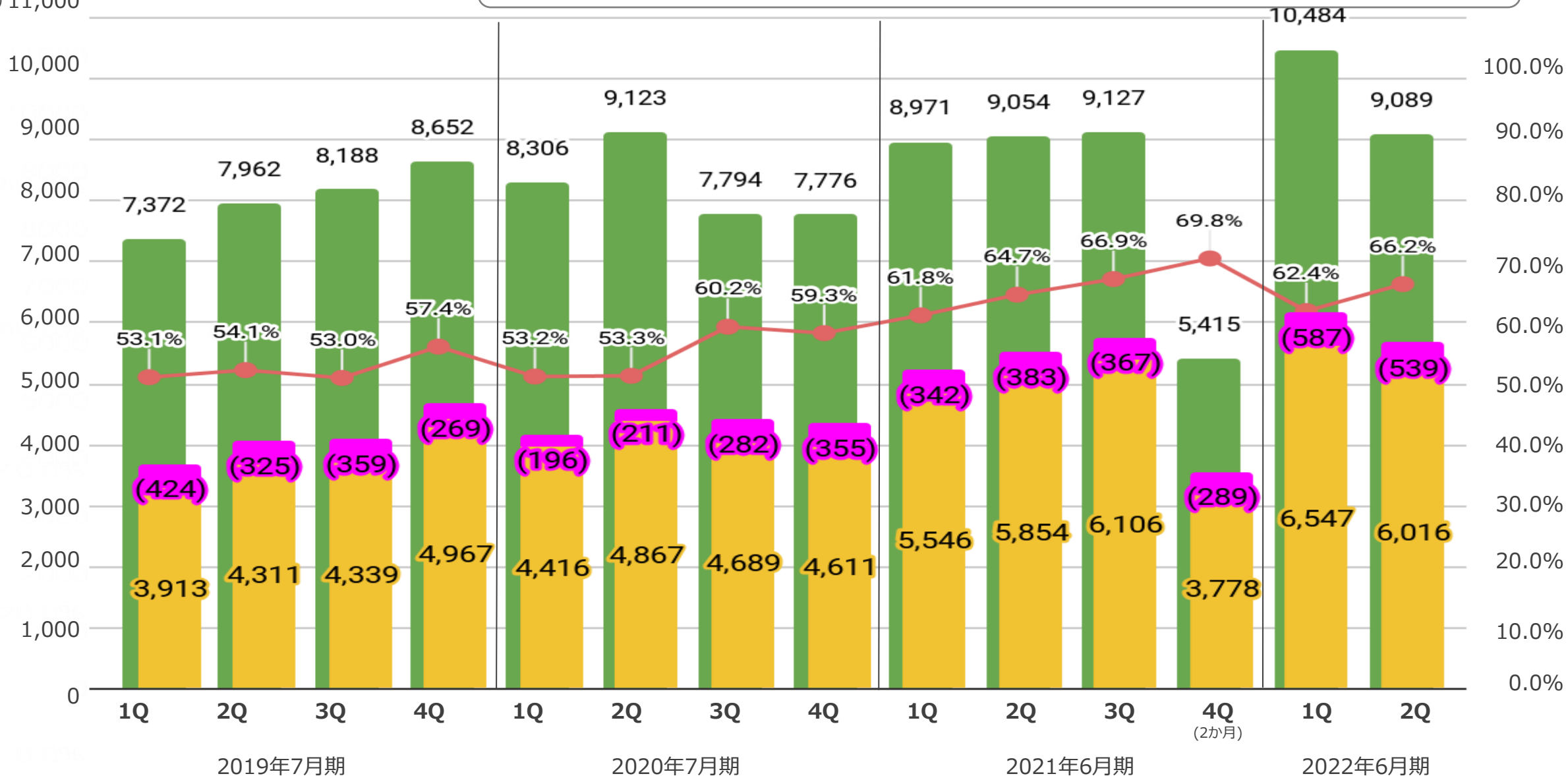
凡例

売上高

売上原価

(うち 償却費)

原価率



※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

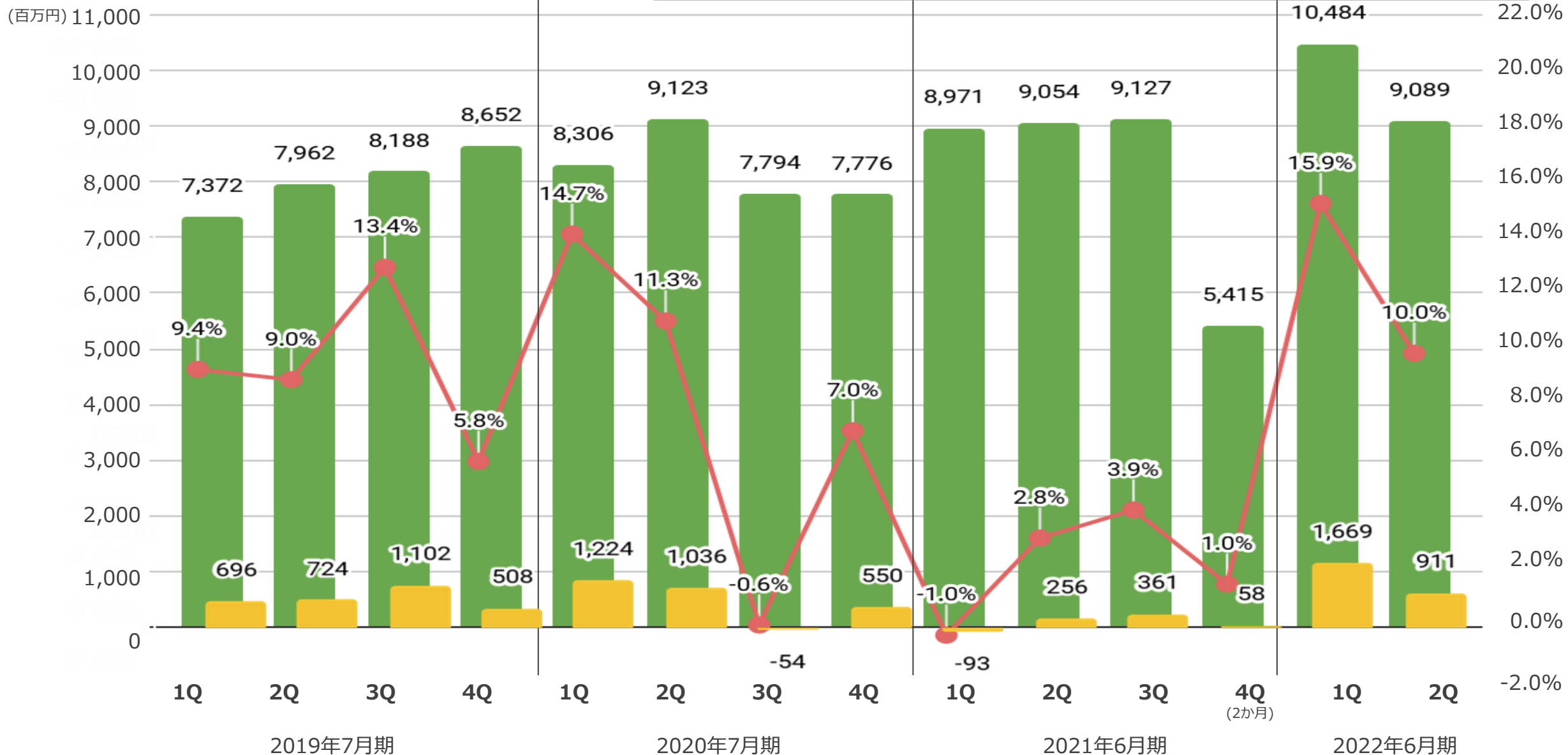
# 四半期 連結業績推移

凡例

売上高

経常利益

経常利益率



※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。



# 四半期 セグメント別売上高・営業利益推移

凡例

売上高 (左軸)

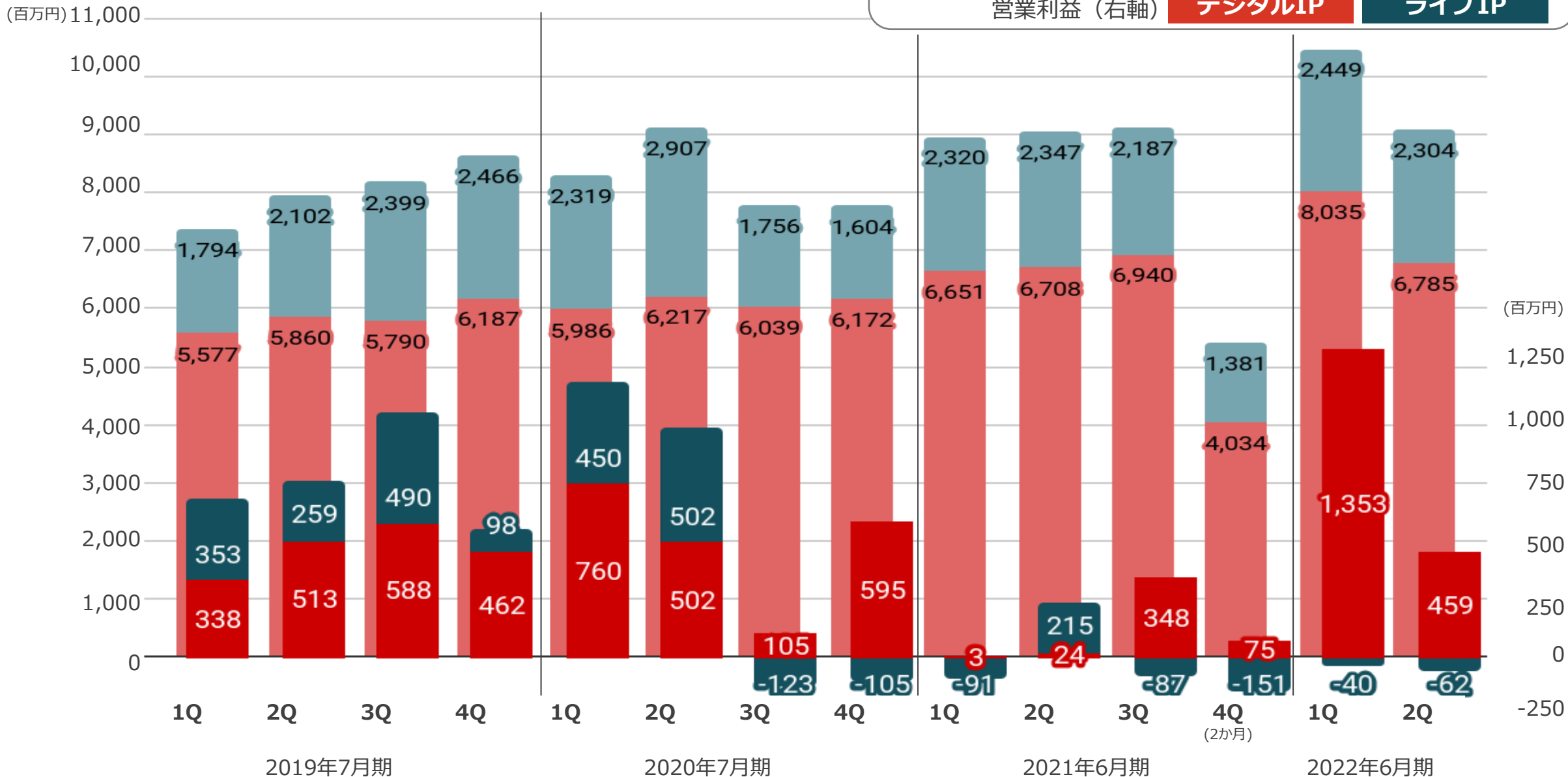
デジタルIP

ライブIP

営業利益 (右軸)

デジタルIP

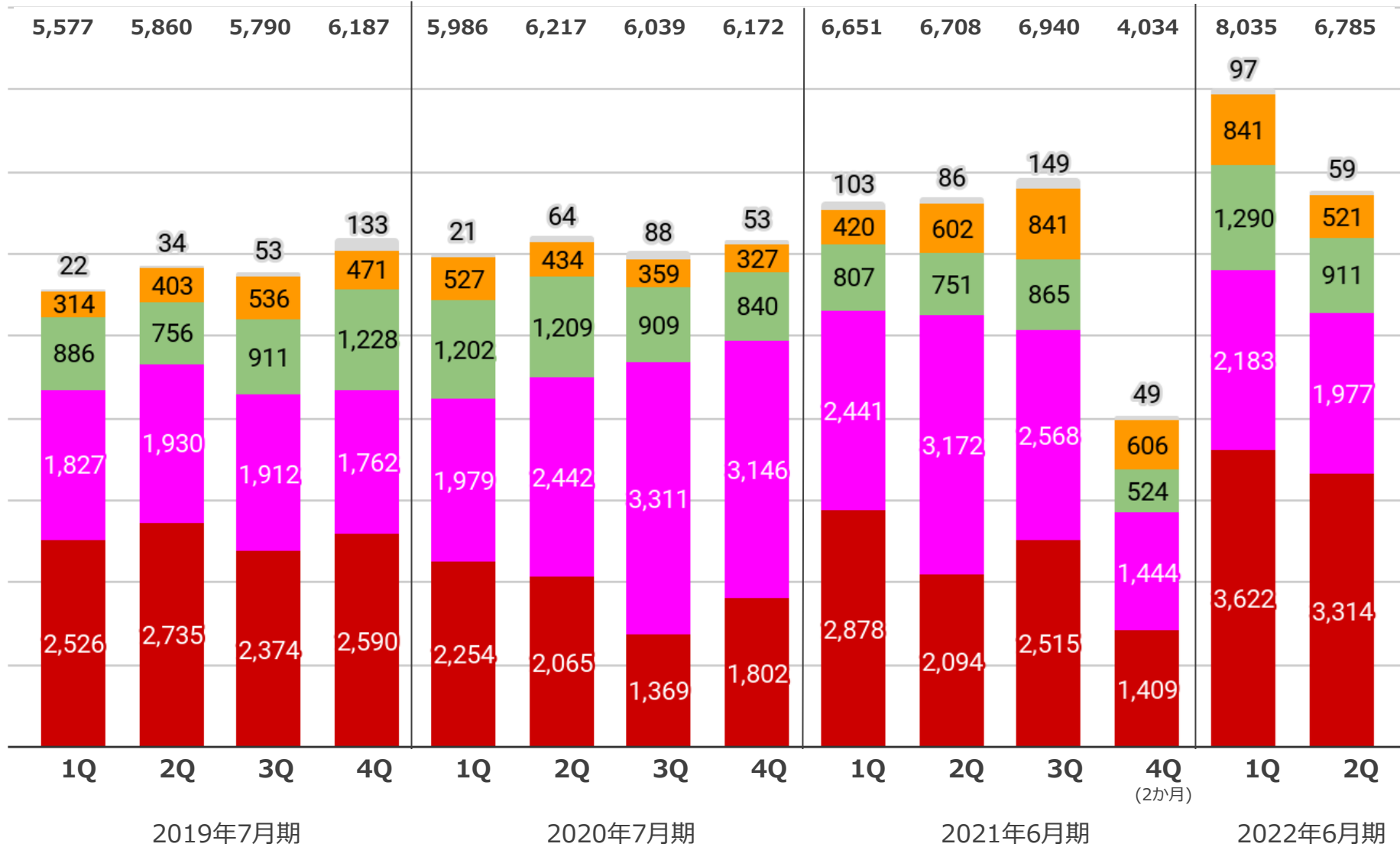
ライブIP



※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

# 四半期 部門別売上高推移 ① デジタルIP事業

(百万円)



## メディア部門

出版事業や代理店事業をはじめ、全体的に堅調に推移いたしました

## MD部門

カプセルトイや一般流通をはじめ、「原神」や「五等分の花嫁」などの他社IPのグッズが引き続き牽引いたしました。

## ゲーム部門\*1

「D4DJ Groovy Mix」などの周年イベントが開催されましたが、全体的に軟調に推移いたしました。

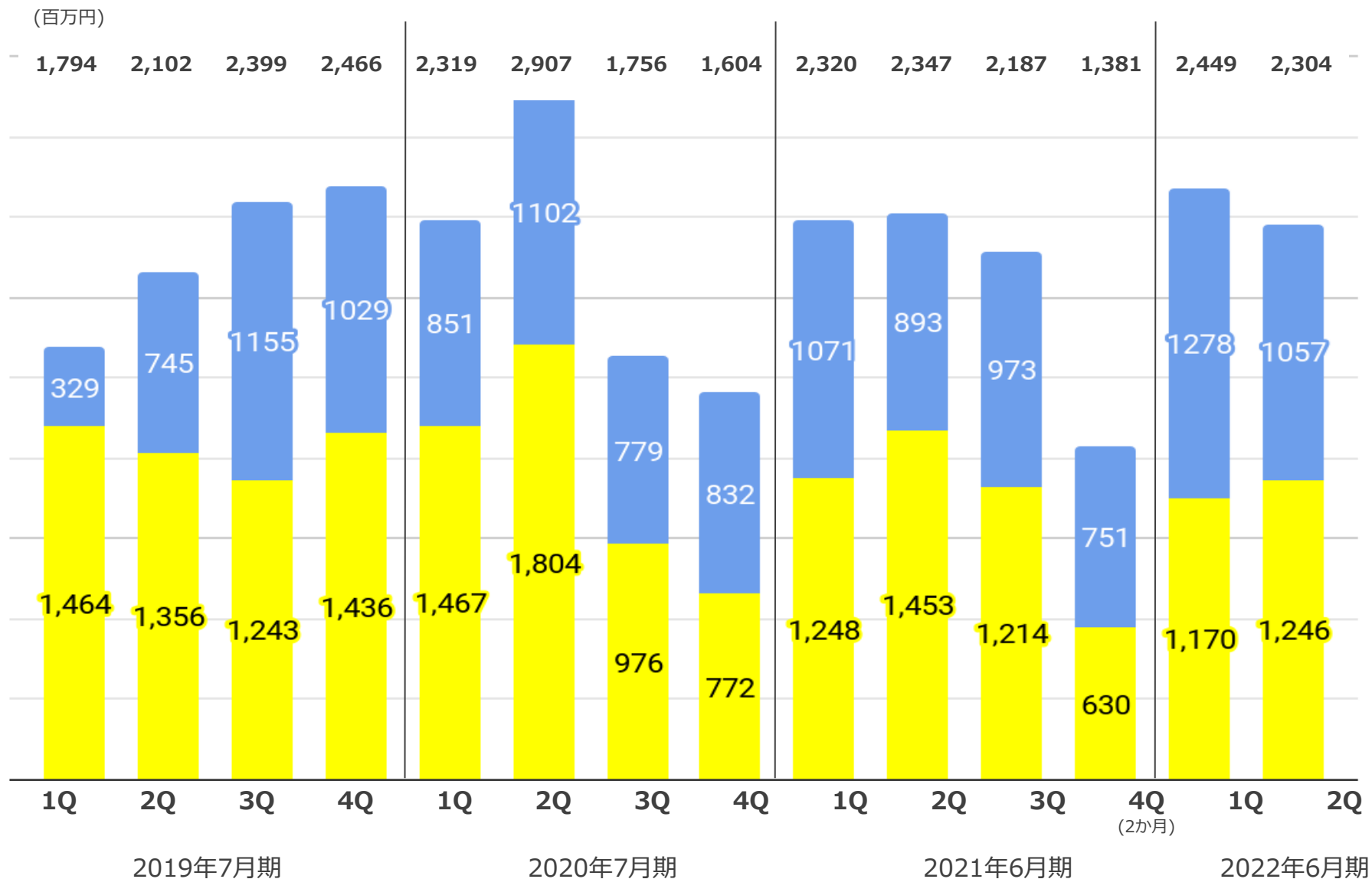
## TCG部門

英語版の商品を中心に海外の売上が伸長し、第1四半期に続いて好調に推移いたしました。

\*1当連結会計年度より、従来の「MOG部門」を「ゲーム部門」へ名称変更しております。

※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

# 四半期 部門別売上高推移 ②ライブIP事業



## 音楽部門

当第2四半期においては、中小規模の音楽イベントを複数開催いたしました。音楽・映像ソフトが好調を維持したほか、ストリーミング配信の売上も寄与したことにより、堅調に推移いたしました。

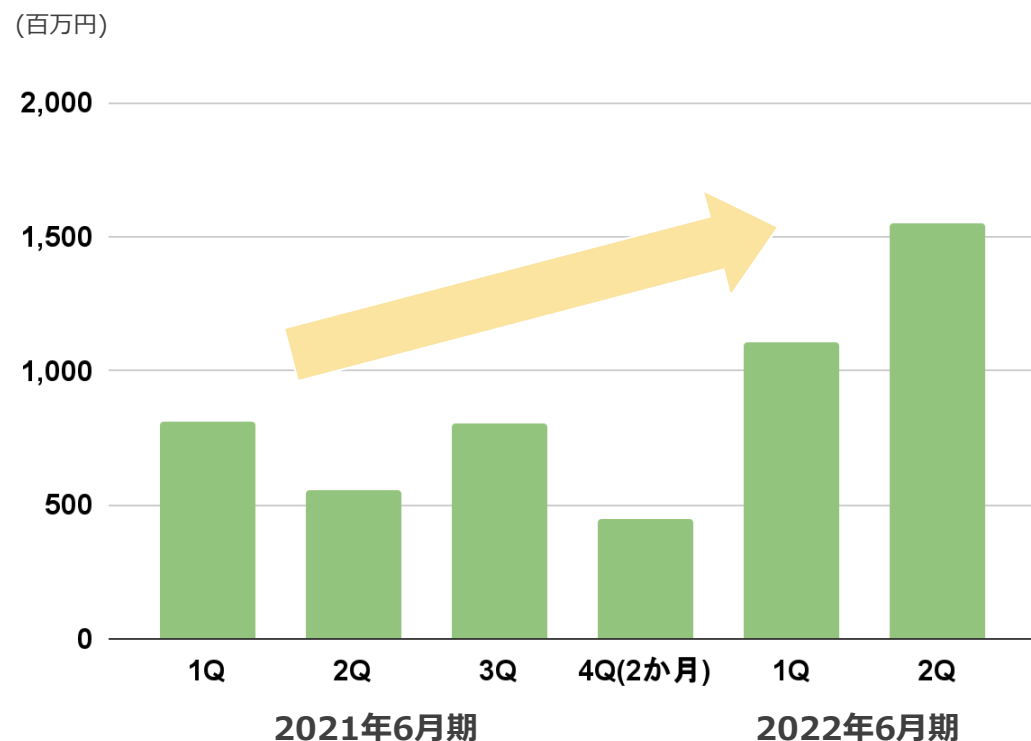
## スポーツ部門

「新日本プロレス」は10月に開催した「G1 CLIMAX」などの興行や、グッズ、動画配信サービス「新日本プロレスワールド」の売上が好調に推移いたしました。

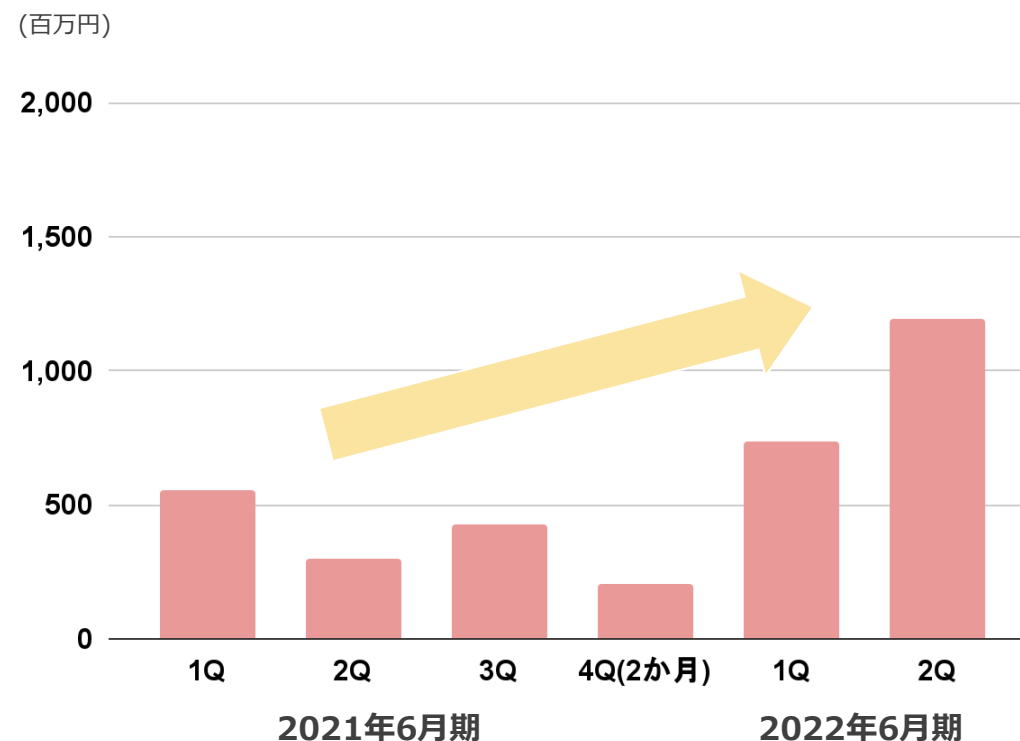
女子プロレス団体「スターダム」では、大阪城ホールや両国国技館にて行われた大会が売上に寄与し、(株)ブシロードファイトとして2四半期連続で過去最高売上高を更新いたしました。

※2022年6月期より、会計方針の変更（収益認識に関する会計基準等）を行っております（詳細は6ページをご参照下さい）。2021年6月期以前に関しては、当該方針の変更に伴う新たな表示方法の組替を行っておりません。

## 「Bushiroad International Pte. Ltd.の売上高」



## 「英語版トレーディングカードゲームの売上高」



英語版のトレーディングカードゲームやモバイルオンラインゲームの開発を主に Bushiroad International Pte. Ltd.が担っています。  
その中でも、英語版トレーディングカードゲームの海外売上が大きく伸長しており、前年同期比では大幅な増収となりました。



## 「10th Anniversary GRAND FINAL OSAKA DREAM CINDERELLA 2021 ~大阪めっちゃスターダム~」 (10月9日)

「10th Anniversary GRAND FINAL OSAKA DREAM CINDERELLA 2021 ~大阪めっちゃスターダム~」を10月9日に大阪城ホールにて開催し、会場には1,441人を動員いたしました。スターダムでは初の大阪城ホールでの開催となりました。

## 「STARDOM DREAM QUEENDOM 2021」 (12月29日)



2021年最後のビッグマッチとなる「STARDOM DREAM QUEENDOM 2021」を12月29日に両国国技館にて開催いたしました。両国国技館では約8年ぶりの開催となり、3,039人（満員）を動員いたしました。

## 「AKIBATTLE! ~STARDOM POPUP STORE~」開催



スターダム初となるポップアップストア「AKIBATTLE! ~STARDOM POPUP STORE~」を11月18日~28日の間、秋葉原にて開催いたしました。全選手が揃うコレクターズアイテムをはじめ、スターダムロゴやアパレルアイテムなど多数販売いたしました。



## 「輝け!! スターダム女子校」単行本第1巻発売

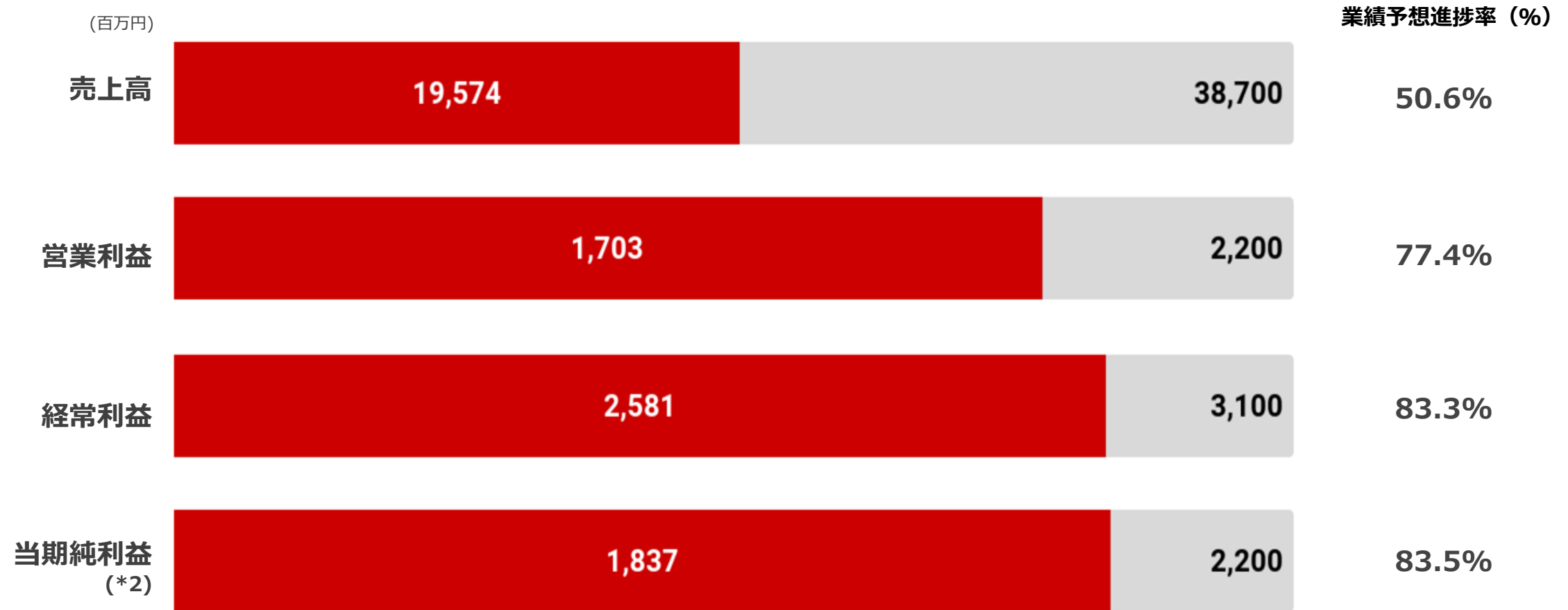
「月刊ブシロード」にて連載中のスターダムを題材にした漫画「輝け!! スターダム女子校」の単行本第1巻が12月29日に発売し、同日行われた「STARDOM DREAM QUEENDOM 2021」の会場で先行販売いたしました。また、2022年1月14日からは公式LINEスタンプも販売しております。

# 2022年6月期 連結業績予想

# 2022年6月期 連結業績予想

## 【業績予想に対する進捗率】

- ・ 前四半期に続き、業績予想に対する進捗率は好調に推移しています。
- ・ J-LODlive (\*1) 等の助成金として営業外収益に790百万円を計上しています。
- ・ 新型コロナウイルス感染症の収束に向けた見通しは不透明ではありますが、現時点で業績予想に与える影響はございません。

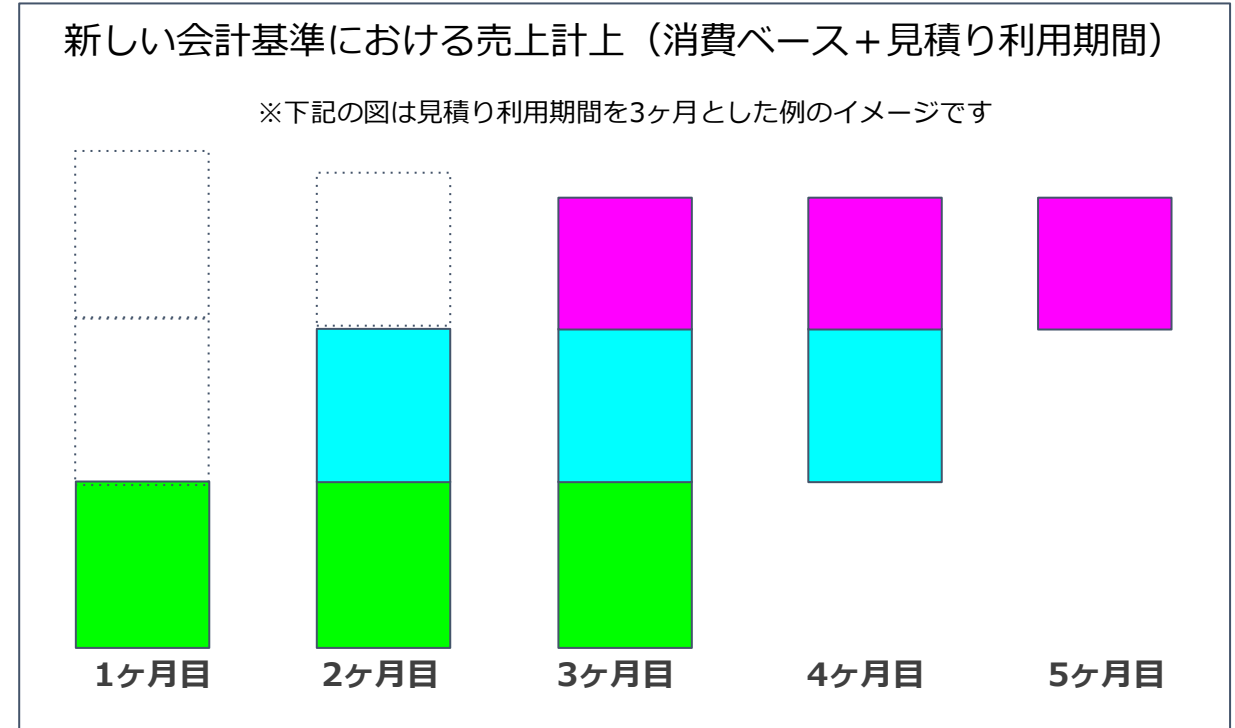
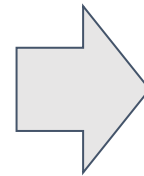
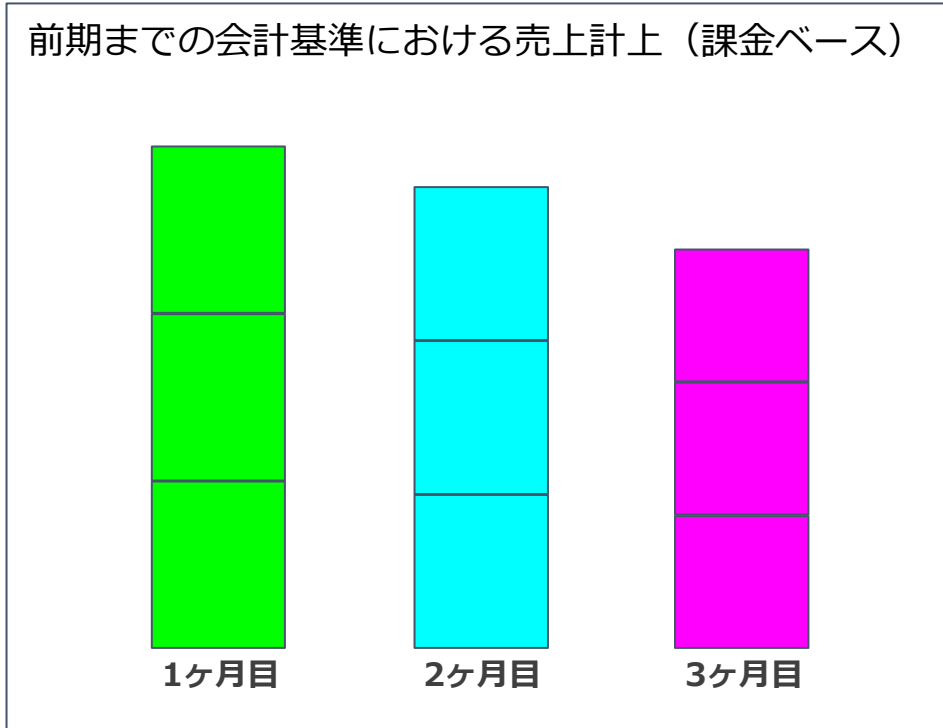


\*1親会社株主に帰属する当期純利益 \*2コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金



# 第3四半期以降のゲーム事業における利益率について

第3四半期連結会計期間以降、ゲーム事業における当社パブリッシュのモバイルオンラインゲームが増加いたします。  
（「ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル ALL STARS」及び「新日本プロレスSTRONG SPIRITS」）  
収益認識会計基準等の適用に伴い、一時的に売上高、利益ともに影響を受けることにより、利益率が減少いたします。



- ・ 見積り利用期間に基づき、一定期間に渡り収益を認識いたします。
- ・ 原価及び費用は従来通りの計上となるため、当社パブリッシュのゲームの立ち上げ時は、一時的に売上及び利益が減少いたします。



# 今後の展開

2022年6月期 第3四半期(2022年1月～3月)および  
2022年6月期 第4四半期(2022年4月～6月)を中心とした  
ブシロードグループの主な展開についてご案内いたします。



## 2社共同事業 「Shadowverse EVOLVE（シャドウバース エボルヴ）」 2022年4月 発売

株式会社Cygamesより配信されている対戦型オンライントレーディングカードゲーム「Shadowverse」のリアルカードゲーム「Shadowverse EVOLVE（シャドウバース エボルヴ）」を2022年4月より商品展開いたします。

企画・開発は株式会社Cygamesが担当し、製造・販売・運営を株式会社ブシロードが担当いたします。



## ブシロードカードゲーム祭2022 開催決定

4月29日～30日に東京ビッグサイトにて年に1度の大イベント「ブシロードカードゲーム祭2022」を開催いたします。3年ぶりの開催となり、当日はカードゲームの大会以外にもステージ、物販、展示なども予定しています。



## 大型公式イベント「10周年記念 ヴァンガード WGP」開催中

「カードファイト!! ヴァンガードoverDress」の大型公式イベント「10周年記念 ヴァンガード WGP」を12月より開催しています。昨年の「WGP2020日本選手権」は、新型コロナウイルスの影響で形式を変更しての開催となっていたため、ヴァンガードでは約2年ぶりの大型イベントとなります。

12月25日・26日には地区大会（東京会場）を開催し、感染症対策を十分に講じた上で、2日間で1,000人以上の方にご来場いただきました。

全国10か所で地区大会が行われ、4月29日・30日に東京ビッグサイトで行われる大ヴァンガ祭にて全国決勝大会を開催いたします。

## ヴァンガード10周年を記念したWGPが開催!



地区会場 **全国10箇所で開催!**

当日参加でヴァンガードを1日中遊べるイベント!

東京	福岡	広島	
2021年 12月25日(土)、12月26日(日)	2022年 1月16日(日)	2月13日(日)	
仙台	名古屋	札幌	新潟
2月27日(日)	3月6日(日)	3月12日(土)	3月19日(土)
金沢	大阪	岡山	
3月27日(日)	4月2日(土)、4月3日(日)	4月9日(土)	



ブースターパック第5弾 「群雄凱旋(ぐんゆうがいせん)」  
4月1日 発売



「終末のワルキューレ」  
4月22日 発売

4月1日にヴァンガード10周年を記念したブースターパック第5弾「群雄凱旋(ぐんゆうがいせん)」を発売いたします。

また、4月22日には新シリーズ「カードファイト!! ヴァンガード overDress」から「終末のワルキューレ」とコラボした商品を発売いたします。こちらは日本語版と英語版の発売を予定しています。



# 今後の展開③ヴァイスシュヴァルツ・Reバース

TCG

## ヴァイスシュヴァルツ

人気IPを使用した商品「ご注文はうさぎですか？ Re:Edit」をはじめ、3月にはスマートフォン向けゲーム「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！」5周年を記念した商品「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ 5th Anniversary」を発売いたします。このほか、「プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク」や、「小林さんちのメイドラゴン」など、人気IPを使用した商品の発売を多数予定しています。



ブースターパック  
「ご注文はうさぎですか？ Re:Edit」  
1月28日 発売



ブースターパック  
「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ 5th Anniversary」  
3月16日 発売

## Reバース

女子プロレス団体「スターダム」がトレーディングカードゲームとなって登場いたします。このほか、「ブルーアーカイブ」や「かぎなど」、「この素晴らしい世界に祝福を！」などの人気IPをはじめ、第2弾となる「新日本プロレス」の発売も決定しております。



「スターダム」  
トライアルデッキ5種 3月26日 発売  
ブースターパック 4月29日 発売



「ブルーアーカイブ」  
トライアルデッキ 4月22日 発売  
ブースターパック 5月20日 発売



## 「hololive SUPER EXPO 2022 Supported By ヲァイスシュヴァルツ」 3月19日・20日に幕張メッセにて開催

「hololive SUPER EXPO 2022 Supported By ヲァイスシュヴァルツ」を3月19日・20日に幕張メッセにて開催いたします。  
ヴァイスシュヴァルツが協賛となり、イベント当日には新商品、  
ヴァイスシュヴァルツ「プレミアムブースター ホロライブプロダクション」を現地物販で発売いたします。



hololive  
production

プレミアムブースター  
ホロライブプロダクション

2022年3月19日(土)、20日(日)開催  
「hololive SUPER EXPO 2022」にて  
発売決定!

Weis  
Schwarz

© 2016 COVER Corp. © bushiroad All Rights Reserved.

## 「バンドリ！ガールズバンドパーティ！」 リリース5周年



スマートフォン向けゲーム「バンドリ！ガールズバンドパーティ！」は3月にリリース5周年を迎えます。5周年を記念し、ゲーム内でのアップデートをはじめ、5周年記念アニメの放送やリアルイベントなど様々な展開を予定しています。

## 「小林さんちのメイドラゴン 炸裂!! ちょろゴン☆ブレス」 3月24日発売



マンガ誌「月刊アクション」（双葉社）で連載中の大人気コミックス「小林さんちのメイドラゴン」を原作としたゲーム「小林さんちのメイドラゴン 炸裂!! ちょろゴン☆ブレス」を3月24日にプレイステーション4、Nintendo Switch用ソフトで発売いたします。

## 「新日本プロレスSTRONG SPIRITS」 2月28日 リリース決定



ゲームアプリ「新日本プロレスSTRONG SPIRITS」を2月28日に世界同時リリースいたします。配信言語は日本語と英語を予定しています。

## 「ラブライブ!スクールアイドルフェスティバル ALL STARS」 1月6日より配信元（パブリッシャー）変更



ゲームアプリ「ラブライブ!スクールアイドルフェスティバル ALL STARS」の日本語版の配信元をKLab(株)よりブシロードへ、Global版の配信元をKLab(株)よりBushiroad International Pte. Ltd.へ変更を行うとともに、開発・運営を(株)マイネットゲームスへ移管することといたしました。



## » 「from ARGONAVIS スタートアップフェア」

第8弾となるアルゴナビス プロジェクト×アニメイトコラボレーション企画「from ARGONAVIS スタートアップフェア」を2月1日～2月20日の間、全国のアニメイトにて開催いたします。開催期間中には、フェア購入特典をはじめ、新商品など多数販売いたします。



「from ARGONAVIS スタートアップフェア」  
2月1日～2月20日

## » 「ガルパ5周年記念 BanG Dream!×アニメイトワールドフェア2022」

スマートフォン向けゲーム「バンドリ！ガールズバンドパーティー！」5周年を記念して、2月11日～3月21日の間、「ガルパ5周年記念 BanG Dream!×アニメイトワールドフェア2022」を開催いたします。

全国アニメイト・アニメイト通販だけでなく、海外の全店舗でも開催され、ワールドフェア開催期間中にはフェア購入特典や、描き下ろしイラストを使用したグッズなど販売いたします。



「ガルパ5周年記念 BanG Dream!×アニメイトワールドフェア2022」  
2月11日～3月21日

## » カプセルトイ

日本最大のサウナ検索サイト「サウナイキタイ」とカプセルトイがコラボしたブランド「カプセルサウナ」より、商品第1弾が12月に発売され、SNSやメディアで話題になるなど、カプセルトイ事業が伸長しています。

また、オリジナルカプセルトイブランド「TAMA-KYU(たまきゅう)」では、「推し事へあぴん」をはじめ、多数の商品を発売しています。



「サウナキット ～すべてにサウナストーンを添えて～」  
12月 発売



「推し事へあぴん」  
1月 発売

# 今後の展開⑦音楽ライブ・舞台

音楽

## 音楽ライブ

5月～6月にかけて富士急ハイランド・コニファーフォレストにて大型音楽ライブの開催を予定しております。

Episode of Roselia DAY1:

# Weißklee

Episode of Roselia DAY2:

# Rose

Episode of Roselia DAY1 : Weißklee  
Episode of Roselia DAY2 : Rose  
5月21日～22日



2022 5.28 Sat.-29 Sun. @富士急ハイランド・コニファーフォレスト  
D4DJ D4 FES. LIVE  
-ALL IN-  
総勢 29名! ALLキャスト出演決定

トッピング  
西尾夕香、各務華梨、三村遙佳、志崎輝彦  
D4DJ  
愛美、高木美佑、小泉萌香、轟和玲鹿  
D4DJ  
紡木吏佐、前島亜美、岩田陽葵、佐藤日向  
D4DJ  
平嶋夏海、向田夢以、葉月ひまり、根岸愛

檣舞台  
加藤里保菜、大塚紗英、ももはるな、つんこ  
Lycabell  
反田葉月、瀧藤まな、深川耀暁、瀧藤結月  
LynXeyes  
Raychell、梅村妃奈子  
Scarlet Canary  
水根素々、小宮有紗  
小岩井ことり  
(海原三斗丸 役)

D4DJ D4 FES. LIVE -ALL IN-  
5月28日～29日

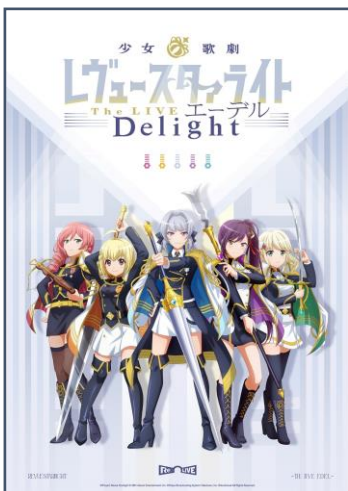


RAISE A SUILEN x Morfonica  
「Mythology Chapter 2」  
6月18日



RAISE A SUILEN LIVE 2022  
「OVERKILL」  
6月19日

## 舞台



「少女☆歌劇 レヴュースタァライト  
-The LIVE エーデル- Delight」

配信中のゲームアプリ「少女☆歌劇 レヴュースタァライト -Re LIVE-」の初となる舞台を2月18日～27日に天王洲 銀河劇場にて上演いたします。



舞台「ROAD59 -新時代任侠特区-」第3弾!  
「摩天楼モノクロ抗争(仮題)」  
2022年12月上演決定!



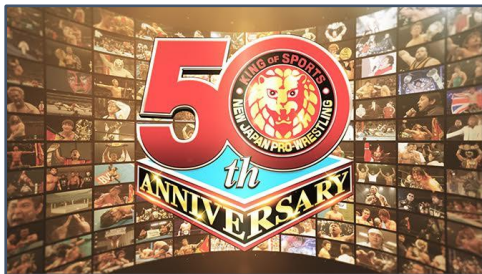
狛浪組VS黒条組、  
天海区の因縁が遂に幕を開ける!



舞台「ROAD59 -新時代任侠特区-」  
摩天楼モノクロ抗争(仮題)

新時代の「任侠物」がテーマのメディアミックスプロジェクト「ROAD59 -新時代任侠特区-」より、2022年12月に第3弾となる舞台の上演が決定いたしました。





## 新日本プロレス 創立50周年

新日本プロレスは2022年に創立50周年を迎えました。50周年を記念し、様々な施策を展開予定です。

### 興行

2022年上半期にビッグマッチを多数予定しています。5月1日には「レスリングどんたく2022」を、21年ぶりとなる福岡PayPayドームで開催いたします。



「旗揚げ記念日」  
3月1日 日本武道館



「NEW JAPAN CUP 2022」  
3月2日～3月27日 (全15大会)



4月9日 両国国技館



「レスリングどんたく2022」  
5月1日 福岡PayPayドーム



6月12日 大阪城ホール

### イベント

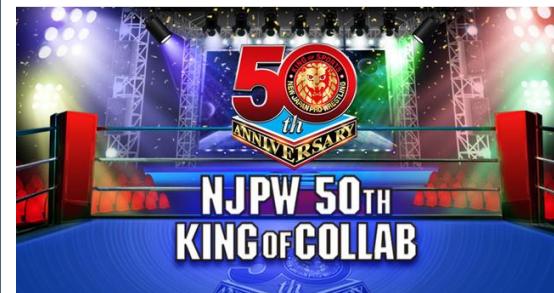
「新日本プロレス50周年記念エキシビション”シンニチズム～NJPW ism～」



50周年記念展示イベントを2月11日～27日に東京ドームシティ Gallery AaMoにて開催いたします。50年間の歴史を振り返る数々の貴重な品の展示や、体験ブースの設置などを予定しています。

### コラボプロジェクト

「NJPW 50TH KING OF COLLAB」



創立50周年を記念し、1月よりコラボプロジェクトを始動いたしました。1年を通じて企業や地方自治体など、ジャンルを問わず幅広く募集を行い、50周年を盛り上げてまいります。

# イベントカレンダー

※2022年2月14日時点で公開済みの開催予定・発売予定情報を掲載しております。  
※各項目の掲載位置は実際の開催・発売時期とは必ずしも一致しません。

D4DJ

アルゴナビス

新日本プロレス

バンドリ!

スターダム

少女☆歌劇 レヴュースタアライト

スターダム

## ライブ・舞台

RAISE A SUILEN SPECIAL LIVE 「Repaint」

Happy Around! 3rd LIVE 「おみゃーにハピあれ！」

Lyrical Lily 2nd LIVE  
「えびふりゃあとは食べ物ですか？」

舞台「少女☆歌劇 レヴュースタアライト  
-The LIVE エーデル- Delight」

Merm4id 3rd LIVE S.T.O.P.ING

「#D4DJ\_DJTIME GONG」

Morfonica Concept LIVE 「Resonance」

Argonavis LIVE 2022 -DIVE into CYAN-

Roselia単独ライブ 「Episode of Roselia」

D4DJ D4 FES. LIVE -ALL IN-

RAISE A SUILEN×Morfonica 「Mythology Chapter 2」

## プロレス興行

スターダム  
「STARDOM Cinderella Journey 2022 in NAGAOKA」 (2/23)

新日本プロレス  
「旗揚げ記念日」 (3/1)

新日本プロレス  
「NEW JAPAN CUP 2022」 (3/2~27)

新日本プロレス  
「STRONG STYLE EVOLVED 2022」  
(3/20 アメリカ・フロリダ州)

スターダム  
「LECクリンぱっ！ Presents STARDOM WORLD  
CLIMAX 2022」 (3/26~27)

新日本プロレス  
「HYPER BATTLE'22」 (4/3~9)

新日本プロレス  
「レスリング どんたく 2022」 (5/1)

新日本プロレス  
大阪城ホール大会(6/12)

## その他イベント

「株式会社アルゴナビス」  
設立セレモニー

「from ARGONAVIS スタートアップフェア」

「ガルパ5周年記念 BanG Dream!×アニメイトフ  
ールドフェア2022」

アプリゲーム「新日本プロレス STRONG SPIRITS」  
世界同時リリース

TCG戦略発表会

「hololive SUPER EXPO 2022 Supported  
By ヴァイスシュヴァルツ」

「Shadowverse EVOLVE」  
ブースターパック第1弾、スターターデッキ6種 発売

「ブシロードカードゲーム祭2022」

- ・大ヴァンガ祭 2022
- ・Reパースフェス 2022
- ・しろくろフェス 2022

2月

3月

4月以降

# Appendix

## 当社と連結子会社による共同新設分割（簡易会社分割）による子会社設立に関するお知らせ

### 【目的】

当社と当社の連結子会社である株式会社ブシロードミュージックとの共同新設分割により新会社（株式会社アルゴナビス）を設立し、各社の行う「from ARGONAVIS プロジェクト」に関連する事業を承継させることといたしました。

当社グループはIPディベロッパーを基本戦略として、もとよりワンストップメディアミックスによるスピーディーなIPの創出・育成を推進しております。そのような中で、本会社分割は、当社グループの既存IPである「from ARGONAVIS プロジェクト」の育成をさらに機動的に推進し、利益を最大化するための体制を整えることを目的としております。

### 【概要】

新設分割効力発生日 : 2022年2月1日

分割する部門の事業内容 : 当社のIP企画・開発・プロデュース、ライセンス事業、モバイルオンラインゲーム事業における「from ARGONAVIS プロジェクト」に関連する機能。  
ブシロードミュージックの音楽ソフトの販売や楽曲の権利運用、ライブやイベント運営などの各種音楽事業における「from ARGONAVIS プロジェクト」に関連する機能。

今後につきましては、音楽ライブをはじめ、ファンクラブサービスの開始や新規アプリゲームの制作など、幅広く展開していく予定です。





# 株主優待

2021年12月31日現在の当社株主名簿に記載又は記録された  
3単元（300株）以上保有の株主様を対象に株主優待制度を開始いたします。

発送時期は2022年3月を予定しております。

詳細は、当社ホームページ内に株主優待ページを新設いたしましたので、そちらをご参照ください。

<https://bushiroad.co.jp/ir/stockholder>



保有株式数	付与されるポイント
300株未満	0ポイント
300～499株	3,000ポイント
500～699株	6,000ポイント
700～999株	10,000ポイント
1,000～1,999株	15,000ポイント
2,000株以上	20,000ポイント

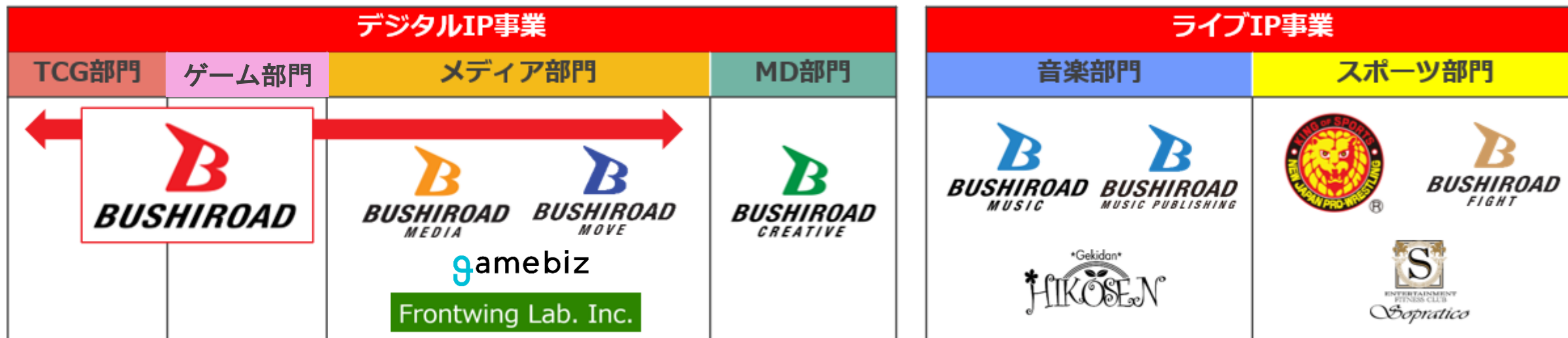
## ブシロードグループの経営理念



**I**ntellectual **P**roperty(=知的財産)

当社では作品、キャラクター等  
幅広い意味を指しています。

## ブシロードグループの事業と部門



### 海外子会社

Bushiroad International Pte. Ltd. / Bushiroad USA Inc. / New Japan Pro-wrestling of America, Inc.

# 中期的な成長戦略

① 8つの領域において独自の事業基盤を構築・確立

② TCG、プロレスを中心とした更なる強化

③ IPディベロッパー2.0の遂行

⇒ メガIPへの育成、IP活用プラットフォームの確立、グローバルマーケティングの強化

(セグメント)	(サブセグメント)	8つの領域	持続的運用によるメガIP化	独自の基盤・IP活用プラットフォーム
デジタルIP 事業	TCG部門	1 TCG	<b>ヴァンガード バンドリ! D4DJ</b> アサルトリリィ 少女☆歌劇 レヴュースタァライト アルゴナビス ROAD59	ヴァイスシュヴァルツ、Reバース
	ゲーム部門	2 ゲーム		D4DJ (グルミク)、コンソールの展開
	MD部門	3 MD		カプセルトイ、キャラクターグッズ 中国・北米での製造流通、GLOBAL EC
	メディア部門	4 マンガ		コミックブシロードWEB
		5 アニメ		アニメプロデュース、原作開発、原画
	6 広告&声優	アニメマーケティング、音響、映画配給 声優キャスティング、クレジットカード 響ラジオ		
ライブIP 事業	音楽部門	7 音楽	音楽ソフト流通、マスクミュージカル、舞台	
	スポーツ部門	8 プロレス	新日本プロレス、スターダム	日米での並行興行、新日本プロレスワールド

# IP活用プラットフォーム戦略強化

IPディベロッパーとしての経験に基づいた「創造力（アイデア）」と「プロモーション力」を活かし、他社IPとの協業によりIPの価値を高める「プラットフォーム企業」としての立ち位置を強化することで、エンターテインメント市場において更なるプレゼンスを発揮し、収益化を実現することを目指します。





# IPディベロッパー戦略とは

IPの創出・成長に欠かせない様々な企業活動をグループ内でスピーディーに実行する「ワンストップメディアミックス」。

そして、ノウハウやアライアンスを活かしたグループ全体での「プロモーション展開」で強かに発信してIPを広く認知させる。

これがブシロードの掲げる「IPディベロッパー戦略」です。

## BanG Dream! (バンドリ!) プロジェクトの例



アニメ、ゲーム、コミック、声優によるリアルライブなど様々なメディアミックスを展開する次世代ガールズバンドプロジェクト。数ある音楽系アニメコンテンツの中でも、**キャラクターボイスを担当する声優たちが実際に楽器を演奏し、ライブを行うというスタイルの先駆け**であり、TVアニメやゲーム・漫画でのキャラクターの成長とともに、ライブや音楽ソフトを通じて、リアルでのバンドの成長も楽しむことができるのが特長です。

### 音楽部門



### メディア部門



### MD部門



### TCG部門



### ゲーム部門



ワンストップメディアミックス

各種プロモーション展開

TVCM

交通広告

SNS

イベント

WEB広告

発表会

配信



***BUSHIROAD***

**株式会社ブシロード**  
**証券コード:7803**

**免責事項**

本資料は、資料作成時点において当社が入手している情報に基づき策定しており、当社がその実現を約束する趣旨のものではありません。

また、独立した公認会計士又は監査法人による監査を受けていない、過去の財務諸表又は計算書類に基づく財務情報及び財務諸表又は計算書類に基づかない管理数値が含まれていることをご了承ください。